

基于电影空间叙事手段的建筑叙事性研究

梁婷越, 焦晓倩

(厦门大学建筑与土木工程学院, 福建厦门 361001)

摘要: 建筑与电影虽是两个独立的领域, 但同为关于时间和空间的艺术, 二者在诸多方面都具有相似性, 其根本联系在于二者共同的叙事性, 即建筑是叙事化的空间, 电影是空间化的叙事。文章试图从电影的艺术手法和空间体验构建的角度来挖掘其对建筑空间创作可借鉴性的意义, 从而进一步探讨叙事性在建筑空间中的应用, 构筑人的感知力, 以创造丰富的建筑空间体验。

关键词: 电影; 建筑; 空间; 叙事

[中图分类号] TU-024

[文献标识码] A

Research on Architectural Narrative Based on Film Space Narrative Means

Liang Tingyue, Jiao Xiaoqing

(College of Architecture and Civil Engineering, Xiamen University, Xiamen Fujian 361001, China)

Abstract: Architecture and film are two separate fields, but they are similar in many aspects as art of time and space. There are many similarities between the two, the fundamental connection of which lies in their common narrative, that is, architecture is a narrative space and film is a spatial narrative. This paper attempts to explore the significance of the film's artistic techniques to the creation of architectural space, so as to further explore the application of narrative in building space and build people's perception to create rich experience of building space.

Key words: film; architecture; space; narrative

近年来, 随着建筑与电影的交叉学科——电影建筑学的兴起, 越来越多的理论学家、建筑设计师开始在电影创作中寻求灵感, 并以此来丰富建筑空间体验。建筑与电影的直接关联便是其共有的叙事性, 电影作为一门融合时间与空间结构的艺术, 其对空间的特殊编排构成了自身独特的叙事性。导演通过对叙事情节的安排“操纵”观众的情感, 从而带给其更真实的体验感。电影中很多叙事及创作手法可以被建筑设计者借鉴到对建筑空间的创作中, 建筑空间原本就是生活中真实存在的空间, 它源于生活, 可以更直观地带给参观者关于现实生活的体验; 同时, 建筑空间也可以作为叙事的载体, 从电影手法中获得塑造空间的灵感, 进而对建筑设计者如何营造空间结构进行探索, 以带给参观者不同的叙事体验, 实现不同的叙事效果。

1 叙事性的起源

叙事, 最基本的意思就是对故事的描述, 这一概念最开始被运用于文学和符号学, 后来才发展为一门独立的学科——叙事学(narratology)。电影叙事随着电影艺术的诞生而诞生, 并一直存在着, 安德烈·戈德罗(André Gaudreault)在《什么是电影叙事学》中指出, 只要是在讲述故事, 就是叙事, 叙事是一个有机的整体, 事件是基本单元, 叙事是一种形式系统, 是讲述故事的方式。随着电影艺术与建筑的结合, 最早对建筑叙事性进行研究的是伯纳德·屈米(Bernard Tschumi), 他在《曼哈顿手稿》中, 通过将影像与建筑学传统图纸结合的手法来表达建筑空间, 并对发生在纽约不同场所的四段虚构情节进行叙事。在现代主义初

作者简介: 梁婷越(1994—), 女, 硕士, 研究方向: 建筑设计及其理论。

期, 勒·柯布西耶(Le Corbusier)也开始尝试运用电影的形式表现建筑, 他在其拍摄的短片《今日建筑》中, 展示了萨伏伊别墅的漫步空间, 用镜头代替人的眼睛, 镜头的移动如同人的眼睛移动, 在这里, 电影作为建筑载体, 观众与体验者的身份在此刻重合了, 电影的叙事即建筑的叙事, 二者的交融也为日后相关研究奠定了基础。

2 电影与建筑的叙事性

2008年, 让·努维尔(Jean Nouvel)获得普利兹克奖后在接受采访时说:“电影对建筑非常重要, 因为它在时间和图像之间建立了一种新关系。”电影叙事与建筑叙事的方法在某种程度上是类似的, 它们都是空间手法的演绎, 通过空间来叙述一个事件或故事, 体现在空间之间彼此的转化、衔接和过渡上。

著名悬疑电影大师阿尔弗雷德·希区柯克(Alfred Hitchcock), 在电影《后窗》中其主要通过运用“它”的叙事方式集中地体现了古典电影的特点。影片主要讲述记者杰弗瑞因伤在家休养, 通过用眼睛(即镜头)观察对面居民楼里各个人的生活来消磨时光, 却无意中发现了一起杀人案的故事。导演借助男主角的视角, 利用他窥视的过程, 开始只是随意观察每个独立窗户内的情景, 慢慢地逐渐发现了各个情景的内在联系。电影通过一系列情节来推动故事的发展, 引导观众自行探索, 从而形成完整的叙事(见图1)。电影只是一种媒介, 镜头是它的载体, 导演(叙事者)正式利用人的好奇心, 让观众根据已有情节去探索、揭开谜底。

现代建筑师张永和曾基于《后窗》的叙事性探讨了建筑叙事性的问题, 他多次强调“体验”, 将建筑的体验性作为设计的出发点, 认为在建筑空间体验过程中出现的事件构



图1 电影《后窗》场景图(图片来源:电影《后窗》截图)



图2 苏州园林内景图(图片来源: <http://baijiahao.baidu.com>)

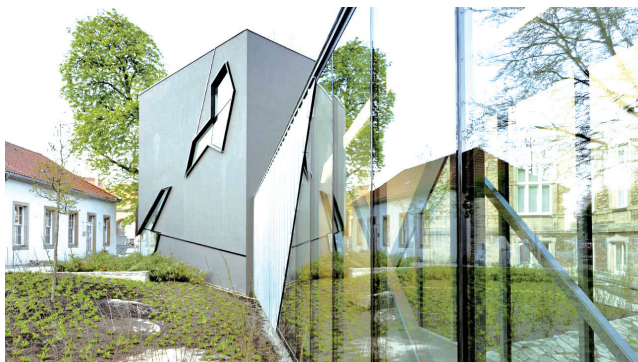


图3 努斯鲍姆博物馆(图片来源: <https://www.archdaily.cn>)



图4 柏林犹太人博物馆鸟瞰图(图片来源: <http://blog.sina.cn>)

成了建筑的叙事性。他曾总结:“分析《后窗》是通过创作,也就是创作。过程中用了正投影、轴测、透视等制图手段来建立不同的观点,说明这里真正的窥视者正是建筑师本人,所谓的叙事也是建筑的叙事。”受电影叙事的启发,1992年,他所设计的洛阳幼儿园表现了一种“看的游戏”,不是“借

景”而是“造景”,即利用窗户来创造景,孩子在走动过程中可以感受到窗与窗之间的变化,为孩子创造动态的窗景,并利用视觉通廊的一系列透视变化,形成一连串的“故事情节”,如同一段内容丰富的短片,通过局部视点探索整体,这与《后窗》处理空间叙事的手法有异曲同工之妙。其实,这种手法在中国古典园林中也比较常见,如苏州园林的移步换景,参观者在其参观过程中可以常常与出其不意的惊喜相遇,获得不同的感知体验(见图2)。

电影的叙事性通过时间线变得连贯,电影“闪回”的手法却打破了单一的时间线。例如电影《泰坦尼克号》,影片开头借女主角罗丝的回忆,带领观众闪回到故事发展的开端,而后才进行叙事。导演通过将时空打乱重组,增加了叙事的复杂性,给观众带来更为丰富的体验感。在建筑空间设计中,运用这类手法的目的是再现历史场景,唤起人的记忆,多见于展览馆、博物馆类建筑,例如里伯斯金(Daniel Libeskind)的努斯鲍姆博物馆(见图3),就是让参观者不断地在过去与未来之间切换,博物馆外形的断裂感象征着努斯鲍尔艰难的一生,狭长的努斯鲍姆走廊,通过闪回将参观者带入当时的历史场景中,切身体会努斯鲍尔流亡逃跑的心情。设计师完美地将建筑作为现实与丢失的历史之间的桥梁,使参观者穿梭在过去与现实之间,从而可以获得丰富的建筑叙事性体验。

3 建筑叙事空间的表达方式与空间情节的构筑

建筑叙事空间即用建筑学的语言去表述空间中所发生的故事,它可以指向一种场所精神,带有叙事性的建筑一般多为纪念性建筑,例如英国的莎士比亚故居、柏林犹太人博物馆等,它的意义就是对其所承载的历史事件或当地曾发生过的事情进行叙述并呈现给参观者,从而再现历史情景,唤起参观者的记忆。另外,宗教类建筑也是很好的叙事载体,例如雅典卫城的帕蒂依神庙和北京的天坛,二者都是将参观者引入空间化的时间内部,使参观者对历史事件进行情景观察。建筑设计师通过将地域性要素融入建筑,成功地演绎了当地的生活及其空间,例如意大利威尼斯的斯坦帕利展厅就是以水为地域性要素,作为空间线索连接城市运河和室内、庭院空间,与空间展开对话,暗含了水城威尼斯的生活场景。

与电影中使用蒙太奇手法对电影空间进行重组编排而后形成一系列的叙事情节类似,建筑的叙事性体现在建筑设计师对空间的情节线进行编排和使用者对内部空间路线的设计。一般的情节线由人在空间体验过程中路线的可选择性决定,大体上可分为三类:一是单一情节线,也就是最简单的情节线,只包含一种形式的空间编排,这类空间的布局路线比较清晰,对于参观者而言,只需要专注体验这一条情节线即可,但是其叙事性可能由于过于单调而略显乏味。二是平行情节线,其依托单一情节线,在同一空间内出现多条平行推进的情节线,彼此之间并列展现在参观者面前,不过对于叙事性而言,二者表述的都是一个空间内的同一个建筑事件。例如丹尼尔·里伯斯金设计的柏林犹太人博物馆(见图4),建筑平面曲折蜿蜒,有着极具爆炸性的走势、由铁皮构成的各种不规则形状的外墙,以及内部空间所有破



图5 柏林犹太人博物馆室内(图片来源: <http://blog.sina.cn>)

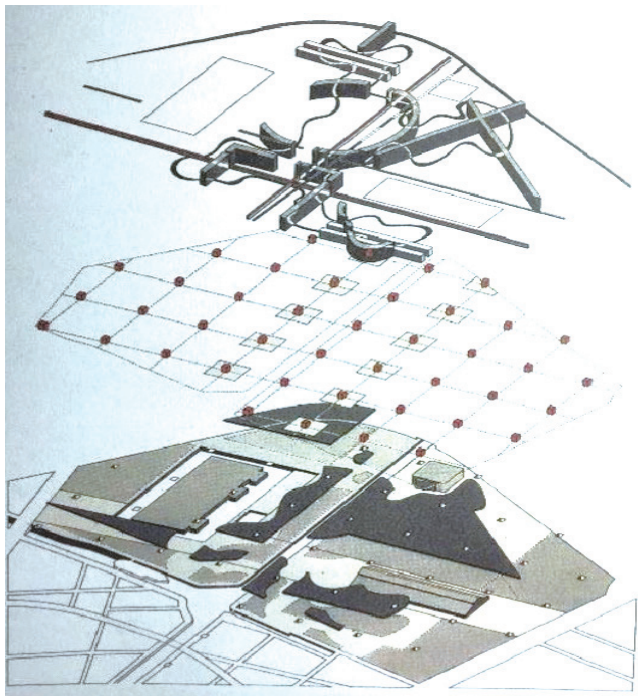


图6 拉·维莱特公园点线面系统

(图片来源:《建筑概念:红不只是一种颜色》)

碎的不规则的线条、面、空间,当人走进,就立即被带入了一个扭曲的时空,参观者被瞬间拉进历史情节中,切身体会犹太人受迫害时逃跑的痛苦与曲折。在进入地下通道后,参观者需要在岔路口做出选择(见图5),地下部分的三条相互交叉的轴线分别代表三条路径,也就是三条平行的情节线分别象征着柏林犹太人的三种命运,供参观者去体验,“死亡”——通往轴线尽端的“大屠杀之塔(Holocaust Tower)”,“逃亡”——通往轴线尽端的“霍夫曼花园(E.T.A.Hoffmann Garden)”,“共生”——一部长长的直通三层展厅的楼梯,这三条彼此独立的情节线都在向参观者传达同一个历史事件——犹太人悲壮的民族苦难。

立体空间情节线是参观者对空间叙事性感知最强的也

是最复杂的一条情节线,这条情节线虽然发生在同一时空,但是却包含两个或者多个建筑事件,也就是说多个事件共存于同一空间内,这条情节线通常会发生在一些功能比较复杂的建筑中,通过多个事件去处理各个建筑功能之间的关系,使这些对立的事件彼此联系,从而得以共生。例如伯纳德·屈米设计的拉·维莱特公园(la Villette),其设计采用结构主义的手法,通过点、线、面三种要素的叠加,形成公园整体的布局,而点、线、面之间又毫无联系,各自都是独立的体系(见图6),即三条空间情节线。其中,点系统激发了事件发生的可能性,而线系统作为公园的交通骨架,被称为“电影式的散步道”。三条交叉的情节线渗入拉·维莱特公园的平面肌理中,情节线间的碰撞触发了“事件”,使其得以产生,如果将“事件”比作“镜头”,那参观者漫步于系统就如同体验电影。公园可以作为一系列电影的组合,建筑设计师通过运用一些蒙太奇手法,如闪回、剪辑、分离等,使参观者的心理不断地更替场景,以强化公园“事件发生器”的主题。

4 结语

建筑叙事的基本功能首先是描述与表达空间,其次是构筑空间图景,最后才是通过参观者置身于建筑中的体验得来的反馈,进而深度优化空间。它已经成为认知、表达与构筑空间的策略与逻辑。电影通过对空间的转化重组进行叙事,蒙太奇等艺术手法的介入不仅为电影情节的创作提供思路,而且也建筑设计带来了灵感,有助于构筑叙事性空间,为重新定义、理解建筑开拓崭新的维度。

参考文献

- [1] 吴凡. 以叙事带动体验——建筑和电影的叙事研究[J]. 华中建筑, 2012, 30(04): 12-14.
- [2] 李婧. 基于电影建筑学的建筑空间情节设计研究[D]. 华南理工大学, 2015.
- [3] 张永和. 从“后窗”到“看的游戏”[J]. 时代建筑, 1994(02): 34-37.
- [4] 陆邵明. 建筑叙事学的缘起[J]. 同济大学学报(社会科学版), 2012, 23(05): 25-31.
- [5] 张路峰. 体验建筑: 柏林犹太人博物馆[J]. 建筑师, 2004(01): 95-97.
- [6] 鲁安东. 电影建筑和空间投射[J]. 建筑师, 2008(06): 5-13.
- [7] 李孟海, 牛胜男, 宁菽. 基于电影蒙太奇的建筑叙事空间建构[J]. 建筑与文化, 2019, 179(02): 174-176.
- [8] 张艳玲. 建筑·空间·时间·叙事·电影——浅谈建筑与电影中的时空结构及叙事之间的关系[J]. 华中建筑, 2010, 28(04): 1-3.
- [9] 杨亚稳. 浅析电影蒙太奇于建筑空间中的应用[J]. 中外建筑, 2017(10): 44-46.
- [10] 李栗. 影像与空间[D]. 合肥工业大学, 2012.
- [11] 杨晨. 电影建筑学[D]. 中央美术学院, 2013.
- [12] David Herman. Narratologies[M]. Columbus: Ohio State University Press, 1999.